Simon the Sorcerer

HANDBUCH

SILVER STYLE ENTERTAINMENT

THEGAMESCOMPANY

ATARI

Noch viel mehr Zauberei

NAUTILUS - Abenteuer & Phantastik

Das einzige monatliche Magazin für alle Fans von Fantasy & SF.

Jeden Monat neu mit aktuellen Infos zu Fantasy & SF-Literatur, Mystery, Science & History, Kino und DVD, Online- & PC-Adventures, Werkstatt-Berichten von Autoren, Filmemachern und Spiele-Designern.

Als Print-Magazin am Kiosk oder digital auch als ePaper-Magazin.

Jahres-Abo
Fette Zugaben
6 Prämien zur Wahl

NAUTILUS – monatlich neu im Zeitschriftenhandel
Probeheft unter www.abenteuermedien.de/probeheft

Simon the sorcerer

Inhalt

Einführung	4
Installation	5
Deinstallation	6
Startmenü	6
Hauptmenü	7
Spielsteuerung	8
Tastenübersicht	13
Die ersten Schritte	14
Nutzungsbedingungen	16
Technischer Kundendienst	17
Credits	18
Notizen	21

„Simon the Sorcerer – Wer will schon Kontakt?“

Wieder einmal muss die Zauberwelt von Dir gerettet werden!

Simon, der geniale und begabte Zauberlehrling, ist zurück, um wieder einmal die Zauberwelt zu retten! Nachdem er in seinen vergangenen Abenteuern Konfrontationen mit einem bösen Zauberer, einen Abstecher in die Totenwelt und sogar die berüchtigte Sumpfsuppe überlebt hat, muss er sich nun einer ganz neuen Bedrohung stellen: Invasoren aus dem Weltall! Simon muss die fiesen grünen Männchen vertreiben, sonst ist alles verloren – und wer könnte das besser als unser junger Held?
Sein Abenteuer führt ihn dabei tief unter die Erde, wo diesmal jedoch anstelle der Bewohner des Totenreichs quicklebendige und schwerbewaffnete Maulwürfe auf ihn lauern, in die Tiefen des Weltraums sowie auf ein von Piraten besetztes Inselparadies! Dabei trifft er einige alte Bekannte wieder – mal mehr und mal weniger freiwillig – und lernt eine Menge neuer interessanter Gestalten kennen…
Wird es Simon gelingen, die Außerirdischen zu besiegen? Wird er seine Freundin Alix jemals wiedersehen? Und kann er sich gegen Rotkäppchen behaupten, oder wird er von ihr kielgeholt werden? Nun, soviel ist jedenfalls sicher: Er kann deine Hilfe dabei gut gebrauchen!
„Simon the Sorcerer – Wer will schon Kontakt?“ ist ein humorvolles Point & Click-Adventure voller witziger Dialoge, spannender Rätsel und einer Story mit vielen Überraschungen! Eine kinderleichte Bedienung und ein mehrstufiges Hilfesystem garantieren einen schnellen Einstieg und lang anhaltenden Spielspaß.

Viel Spaß in der Zauberwelt mit „Simon the Sorcerer 5“!

Installation

Um „Simon the Sorcerer 5“ spielen zu können, muss dein PC mindestens die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Windows© XP / VISTA, DirectX 9.0C
Pentium©4 mit 2.0 GHz oder 100% kompatibler Prozessor
512 MB RAM, 2 GB freier Festplattenspeicher
DirectX© kompatible Grafikkarte mit Pixel Shader 2
DVD-Laufwerk

Für ein optimales Spielerlebnis empfehlen wir die folgende Rechnerkonfiguration:

Windows© XP / VISTA, DirectX 9.0C
Pentium©4 mit 2.4 GHz oder 100% kompatibler Prozessor
1 GB RAM, 2 GB freier Festplattenspeicher
DirectX© kompatible Grafikkarte mit Pixel Shader 3
DVD-Laufwerk

Beende bitte vor der Installation sämtliche nicht benötigten Programme auf deinem Computer.
Lege nun die „Simon the Sorcerer 5“-DVD in das DVD-Laufwerk ein. Sofern dein PC DVDs automatisch startet, erscheint nun ein Bildschirm, der dir die weiteren Anweisungen für die Installation mitteilt.
Anderenfalls muss das Setup per Hand gestartet werden. Dazu öffnest du den Windows Explorer, klickst auf „Arbeitsplatz“, öffnest den Eintrag für dein DVD-Laufwerk und wählst dann in der Anzeige rechts das Icon für das „Setup“ aus. Anschließend folgst du auch hier den weiteren Anweisungen des Programms bis zur Beendigung der Installation.

Die Installation legt ein Icon auf dem Desktop sowie einen Eintrag im Startmenü an. Über beide Wege kannst du „Simon the Sorcerer 5“ starten. Außerdem kannst du im Startbildschirm die Option „Spielen“ auswählen.

Bitte beachten

Für einen problemlosen Ablauf von „Simon the Sorcerer 5“ ist es erforderlich, dass die Original-DVD während des gesamten Spielablaufs im DVD-Laufwerk bleibt.

Deinstallation
Sofern du dich von „Simon the Sorcerer 5“ trennen möchtest, kannst du über das Software-Menü in der Systemsteuerung die Deinstallation starten.

Startmenü
Im Startmenü des Spiels kannst du folgende Aktionen ausführen:
· *Neues Spiel*
Das eigentliche Spiel wird gestartet.
· *Spiel laden*
Ein zuvor von dir gespeicherter Spielstand wird im entsprechenden Untermenü ausgewählt. Du setzt dann das Spiel an der von dir gespeicherten Stelle nahtlos fort.
· *Einstellungen*
In den Einstellungen kannst du die Lautstärke regeln (getrennt für Sprache, Ambient, Musik, SFX), die Grafikauflösung verändern (je nach Grafikkarte) und diverse Grafikoptionen einstellen, die die Qualität der grafischen Darstellung verbessern bzw. die Ablaufgeschwindigkeit des Programms erhöhen.
Für alle Spieldialoge kannst du auswählen, ob diese zusätzlich zur Sprachausgabe als Untertitel angezeigt werden sollen.

· *Credits*
Du erhältst eine Liste der am Projekt beteiligten Personen.
· *Spiel beenden*
Du beendest das Spiel und kehrst zum Desktop zurück.

Hauptmenü

Im laufenden Spiel kannst du, sofern sich das Spiel nicht gerade in einem Dialog oder einer selbstablaufenden Filmszene befindet, mit der ESC-Taste das Hauptmenü aufrufen. Hier findest du ähnliche Menüpunkte wie im Startmenü:
· *Fortsetzen*
Du schließt das Hauptmenü wieder und kehrst zum Spiel zurück.
· *Neues Spiel*
Das aktuelle Spiel wird beendet und ein neues gestartet. Savegames bleiben natürlich erhalten.
· *Questbook*
Du öffnest das Questbook, um dir einen Überblick über alle aktuellen Spielaufgaben zu verschaffen. Weitere Informationen zu diesem Feature erhältst du im Abschnitt „Tagebuch und Hilfe“.
· *Spiel laden*
Wenn du einen anderen Spielstand lädst, geht dein aktueller Spielstand verloren und du setzt das Spiel an der gespeicherten Stelle fort.
· *Spiel speichern*
Hier speicherst du den aktuellen Spielstand unter einem beliebigen, von dir gewählten Namen.
· *Einstellungen*
Du kannst einige Einstellungen zum Spiel verändern. Mögliche Optionen: Siehe Startmenü.
· *Credits*
Du erhältst eine Liste der am Projekt beteiligten Personen.
· *Beenden*
Du beendest das Spiel und kehrst zum Desktop zurück.

Spielsteuerung

„Simon the Sorcerer 5“ wird komplett mit der Maus gesteuert. Das Bedienprinzip ist dabei denkbar einfach gehalten.
Wenn du den Mauszeiger über eine Person oder über ein Objekt bewegst, verändert sich dieser und zeigt die primäre Aktionsmöglichkeit an. Wenn der Mauszeiger auf eine Person zeigt, erhältst du beispielsweise den „Reden-Mauszeiger“. Bei einem Objekt, das du mitnehmen kannst, erhältst du das Symbol für „Nehmen/Benutzen“.
Mit Klick auf die linke Maustaste führst du die primäre Aktionsmöglichkeit aus. Ein Klick mit Rechts untersucht das Objekt oder die Person, Simon gibt dann einen entsprechenden Kommentar von sich.
Wenn du eine Aktion auswählst, begibt sich Simon zuerst zum Objekt oder zur Person und führt die Aktion dann am Zielort aus.
(Ausnahme: Wenn er von vorneherein weiß, dass die Aktion nicht ausgeführt werden kann.)
Sofern du an eine Stelle auf dem Bildschirm klickst, an dem sich weder ein Objekt noch eine Person befinden, begibt sich Simon lediglich dorthin. Wenn er weite Strecken zurückzulegen hat, rennt er dabei automatisch.

Normaler Mauszeiger
Wenn dieser Mauszeiger zu sehen ist, befindet sich der Cursor gerade nicht über einem Hotspot. Diese Stelle kann nicht untersucht werden, noch dient sie in anderer Weise der Interaktion. Klickt man dorthin, begibt sich Simon einfach an diese Position und bleibt dort stehen.

Aktions-Mauszeiger
Dieser Mauszeiger wird angezeigt, wenn der Cursor sich über einem Objekt befindet, das manipuliert werden kann. Ein Lichtschalter kann damit ein- oder ausgeschaltet werden, eine Schranktür öffnet oder schließt sich. Gegenstände, die mitgenommen werden können, befördert man damit ins Inventar.

Kombiniere-Mauszeiger
Dieser Mauszeiger erscheint über allen Gegenständen im Inventar. Mit Linksklick können diese am Mauszeiger befestigt und mit einem Zielobjekt oder einer Zielperson kombiniert werden. Diese Aktion ist mit Rechtsklick abbrechbar. Du kannst Gegenstände im Inventar mit anderen Gegenständen im Inventar kombinieren, aber auch mit Gegenständen oder Personen in der Location.

Dialog-Mauszeiger
Dieser Mauszeiger erscheint über Personen. Mit Linksklick kann hier ein Dialog gestartet werden.

Untersuche-Mauszeiger
Dieser Mauszeiger erscheint über vielen Objekten in den Locations, die entweder keine oder keine direkte Funktion haben. Diese Gegenstände können nur angeschaut werden – es sei denn, man kombiniert sie mit Gegenständen aus dem Inventar.

Ausgang-Mauszeiger
Dieser Mauszeiger erscheint über den direkten Ausgängen der Location. Ein Klick dorthin und Simon begibt sich zu diesem Ausgang und betritt den nächsten Handlungsort. Ein Doppelklick kürzt die Laufwege ab und Simon erscheint direkt am nächsten Ort.

Fast-Forward-Mauszeiger
Dieser Mauszeiger erscheint während Dialogen und Cutscenes. Du kannst damit die aktuelle Dialogzeile wegklicken und somit den Dialogablauf beschleunigen.

Hotspots
Mit Druck auf die Taste „H“ kannst du sämtliche aktuellen Hotspots in einem Bild anzeigen lassen. Auf diese Weise kannst du dir Sicherheit verschaffen, in einem Bild nichts Wichtiges übersehen zu haben.

Mit Druck auf „G“ werden dir nur Gegenstände angezeigt. Mit Druck auf „E“ werden ausschließlich Exits angezeigt.

Dialoge

Wenn du eine Person ansprichst, startet meist ein Dialog. Dabei kannst du den Dialog beschleunigen, indem du mit Linksklick die aktuelle Text- bzw. Sprachausgabe wegklickst. Dialoge in „Simon the Sorcerer 5“ laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab. Sobald sich das Gespräch bis zum entsprechenden Punkt entwickelt hat, erhältst du mehrere Antworten zur Auswahl, die du anklicken kannst.

Beachte bitte, dass sich erneute Besuche bei Personen immer wieder lohnen. Manche Antworten (Choices) in den Dialogen sind erst verfügbar, wenn Simon bestimmte Dinge erfahren hat. Beispielsweise kann Simon im Spielverlauf mit Goldlöckchen bereits zu Anfang ausführlich sprechen, jedoch erfährt er später im Spiel mehr darüber, wobei sie ihm alles helfen kann. Daraus ergeben sich neue Dialogoptionen.

Inventar

Das Inventar zeigt den Inhalt von Simons Zauberhut an. Es öffnet sich, sobald man den Mauszeiger an den unteren Bildrand bewegt

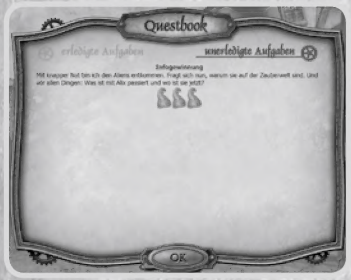
never stop playing...

THEGAMESCOMPANY

www.the-games-company.com

© 2009 TGC – The Games Company Worldwide GmbH • Am Borsigturm 12 • 13507 Berlin.

(Alternativ: Hotkey „I“).
Alle Gegenstände, die Simon nehmen und die du fürs Spiel verwenden kannst, kommen hier hinein. Mit Rechtsklick kannst du diese Objekte untersuchen, mit einem Linksklick kannst du sie aufnehmen und mit anderen Objekten oder Personen im Inventar oder im Bild verwenden. Manche Gegenstände werden auch beim Linksklick direkt benutzt. Wenn mehr Gegenstände im Inventar sind, als in die Inventarzeile passen, erscheinen rechts zwei Scrollpfeile, mit denen zeilenweise durchs Inventar gescrollt wird.



Tagebuch und Hilfe
Im Menü „Tagebuch“ kannst du alle aktuellen und bereits erledigten Spielaufgaben nachschlagen. Du kannst es über das Hauptmenü oder F1 öffnen und mit der Taste ESC oder dem „OK“-Button wieder schließen.
Hier erhältst du einen vollen Überblick darüber, welche Aufgaben sich dir derzeit stellen. Der beschreibende Text gibt dabei keine weiteren Informationen preis, er fasst nur zusammen, was du bereits im Spiel erfahren hast. Von hier aus kannst du aber auch die Ingame-Hilfe aktivieren. Wenn du dir ganz sicher bist, dass du Hilfe brauchst und auch willst, klickst du dazu einfach auf die Leiste mit den Zauberhüten unterhalb des Eintrags, zu dem du mehr

Informationen benötigst. Der Hilfe-Text erhält nun ergänzende Hinweise, aber noch keine komplette Lösung. Diese Hilfestellung gibt es in insgesamt drei Stufen, das heißt, du kannst bis zu drei Zauberhüte aktivieren und erhältst jedes Mal einen etwas deutlicheren Hinweis. Vorsicht: Die dritte Stufe gibt die Lösung sehr direkt wieder!
Die Leiste mit den Zauberhüten zeigt auch an, wie viele Hilfestellungen schon zu einem Problem gegeben wurden. Einträge ohne Zauberhut-Leiste dienen nur der Zusammenfassung der Ereignisse, hier kann keine weitere Hilfestellung abgerufen werden.

Tastenübersicht

Funktion	Hotkey
Hauptmenü aufrufen	ESC
Menü „Tagebuch“ öffnen	F1
Menü „Spiel laden“ öffnen	F4
Menü „Spiel speichern“ öffnen	F5
Spiel pausieren	P oder SPACE
Inventar öffnen	I
Alle Hints zu Personen, Gegenständen und Exits im Bild anzeigen	H
Alle Gegenstände im Bild anzeigen	G
Alle Exits im Bild anzeigen	E

Die ersten Schritte

Achtung: Der folgende Text soll dir einen kleinen Einstieg in das Spiel geben und nimmt einige kleinere Rätsellösungen vorweg. Wenn du die Lösungen für diese Rätsel lieber selbst herausfinden willst, so überblättere dieses Kapitel.

Das Spiel beginnt im Zauberladen von Simon und Alix. Simon nickt bei seiner Lieblingstätigkeit – Fernsehen – ein und wird durch lautes Klopfen an der Tür geweckt. Alix ist noch beim Einkaufen, also muss er selbst aufstehen und die Tür öffnen und – steht auf einmal schwer bewaffneten Außerirdischen gegenüber! Schnell schlägt er die Tür wieder zu und muss nun einen Ausweg aus dieser misslichen Lage finden!

Er stellt fest, dass es keinen Fluchtweg gibt, also muss er den Aliens eine Falle stellen. Er nimmt den Zauberstaub der Friedfertigkeit, der auf dem Regal der Reklamationen liegt. Als nächstes findet er unter dem Fenster einen Eimer und nimmt auch diesen an sich. Er füllt den Zauberstaub in den Eimer und hat nun einen Eimer mit magischem Staub. Diesen stellt er auf die Tür, um eine Falle zu bauen, die die Aliens ruhig stellt, wenn sie hereinkommen. Er möchte jedoch die Türkette nicht von Hand öffnen, um nicht direkt vor den Außerirdischen zu stehen und vielleicht auch etwas von dem Zauberstaub abzubekommen…

Auf einem Tisch findet er einen magischen Bolzenschneider, welcher fliegen kann – perfekt, um die Türfalle aus sicherer Entfernung auszulösen! Dieser muss jedoch zuerst mit magischer Energie aufgeladen werden, bevor er damit etwas anfangen kann… doch wo findet Simon nun magische Energie?

Er öffnet die Kasse und nimmt das letzte Goldstück heraus. Dieses steckt Simon in den Wundertütenautomat, welcher daraufhin eine Wundertüte ausspuckt. Diese nimmt er an sich und öffnet sie erwartungsvoll. Er hat Glück: Darin befindet sich unter anderem eine Patrone mit magischer

Ladung. Diese steckt er in den magischen Bolzenschneider, der nun aufgeladen ist, und öffnet mit diesem die Türkette.

Der magische Bolzenschneider beißt diese durch, die Aliens stürmen in den Laden und wie geplant werden sie mit dem Zauberstaub der Friedfertigkeit überschüttet. Doch sie sind immun dagegen! Wie kommt Simon bloß an ihnen vorbei?

Und das ist nur der Anfang von Simons neuem Abenteuer…

Nutzungsbedingungen

Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt und darf nur durch den autorisierten Handel vertrieben und ausschließlich für private Zwecke genutzt werden. Alle Rechte vorbehalten.
Jede Form der Verbreitung außerhalb des lizenzierten Territoriums als auch das Kopieren, das Übertragen, die öffentliche Aufführung sowie jegliche Veränderung oder Bearbeitung des Softwareproduktes ist, soweit nicht ausdrücklich gesetzlich erlaubt, strikt untersagt und kann zu straf- oder zivilrechtlicher Verfolgung führen.

Eingeschränkte Gewährleistung

Mit Kauf dieses Produktes haben Sie ein gesetzliches Gewährleistungsrecht für die Dauer von zwei Jahren ab dem Kaufdatum. Bei wesentlichen Mängeln des Softwareproduktes, die dessen übliche Verwendung erheblich beeinträchtigen, können Sie nach angemessenen Nachbesserungsversuchen seitens TGC – The Games Company Worldwide GmbH die Rücknahme des Softwareproduktes verlangen. Zum Nachweis Ihrer Rechte heben Sie bitte den Kassenbeleg auf. Eine über die gesetzlichen Gewährleistungsansprüche hinausgehende ausdrückliche oder stillschweigende Garantie, Bedingung oder Repräsentation hinsichtlich des Softwareproduktes, seiner Qualität, Handelsüblichkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck können wir leider nicht übernehmen. Die Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen, sofern der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung der Software oder des Trägermediums, ihrer Beschädigung oder Verfälschung durch den Kunden beruht. TGC – The Games Company Worldwide GmbH übernimmt keine Haftung für jegliche direkten oder indirekten Folgeschäden oder Verluste, welche durch die Verwendung des Softwareproduktes bzw. dessen Nichtverwendbarkeit verursacht werden.

TGC – The Games Company Worldwide GmbH übernimmt keine ausdrückliche oder stillschweigenden Garantien, Bedingungen und Repräsentationen hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Technischer Kundendienst – können wir helfen?

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?
Die Hotline-Mitarbeiter von TGC - The Games Company helfen Ihnen gerne weiter.

Tipps & Tricks: +49 (0) 900-111 00 14
PC Technik: +49 (0) 900-111 00 13

Bei beiden Nummern fallen 1,99 Euro pro Minute aus dem Festnetz an. Rufen Sie aus dem Mobilfunknetz an, können je nach Anbieter abweichende Kosten anfallen.

E-Mail:
support@the-games-company.com
Aktuelle Informationen, Updates und Patches zu „Simon the Sorcerer 5“ erhalten Sie unter:
www.adventurewelt.com oder
www.simon-the-sorcerer-5.de

Credits

Silver Style Entertainment

Creative Director
Carsten Strehse

Development Director
Ronny Knauth

Technical Director
Sebastian Tusk

Art Director
Daniel Töpfer

Project Manager
Stefan Hoffmann
André Schmitz

Game Designer
Eric Jannot
Fred Metger
Angela Hoffmann
Johanna Jacob

Programmer
Jan Boehm
Alexander Miseler
Torsten Vollrath
Dominic Radtke
Michael Stier
Tim Bornemann
Christian Braig
Florian Borchert
Daniel Jander
Sebastian Schnock

Artists
Christian Mauck
Martin Dietrich
Bertram Kemmler
Malte Fritzler
Adrian Kästorf
Wiebke Scholz
Petra Rudolf
Maria Pach
René Plehn
David Kolodziej

Voice Recording
iksample studio

Voice Actor
Erik Borner
Marius Götze-Clarén
Detlef Bierstedt
Bodo Wolf
Marianne Graffam
Lutz-Michael Ranz
Rainer Fritzsche
Jürgen Wolters
Thomas Arnold
Anja Welzel
Sophia Längert
Klaus Lochtove
Holger Franke

Tester
Chris Mosel
Dirk Moldenhauer
Claudia Bauer
Jens Piper
Gunnar Hedrich
Sascha Goldmann
Charlotte Scheike
Carsten Scheike
Amrei Nolte
Jürgen Hansen
Paavo Günther

TGC - The Games Company Worldwide GmbH

CEO
Markus Malti
Carsten Strehse

Marketing Director
Christian Sauerteig

Product Manager
Mark Binnewies
Maik Püschel

Head of PR
Benjamin Bezold

Sales Director
Julien Renzaho

Business Dev. Director Games
Kay Bennemann

Game Content Director
Nicolai K. Porsche

Marketing & Sales Coordinator
Jessica Pfefferkorn

Game Content Manager
Holger Kuhn

Qualitätssicherung
Christoph Geissler

Besonderen Dank an:
Katharina Hörold,
Nancy Lorenz, Peer Fischer,
Toni Dilsner, Sandra Bednarski,
Ebenezer Aidoo

Packaging Design
Daniel Töpfer

Handbuch & Labeldesign
Melanie Skowronek

Fenimore Fillmore ist zurück!

THE WESTERNER 2

FENIMORE FILLMORE'S REVENGE

- Originelles "Italo-Western"-Setting
- Zwei spielbare Charaktere
- Großartiger Soundtrack

Der lang erwartete Nachfolger
des erfolgreichen Western-Adventures.
Demnächst für Ihren PC!

www.atari.de

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

REVISTRONIC

NOBILIS

THEGAMESCOMPANY

ATARI

Fenimore Fillmore's REVENGE © 2008. Revistronic® is a registered trademark of Life Line Entertainment S.L. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners.
© 2009 TGC - The Games Company Worldwide GmbH - Am Borsigturm 12 - 13507 Berlin. Distributed by ATARI. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc.

Notizen

Simon the Sorcerer

Notizen

Jetzt überall im Handel und auf www.schneiderbuch.de

Karfunkelstadt

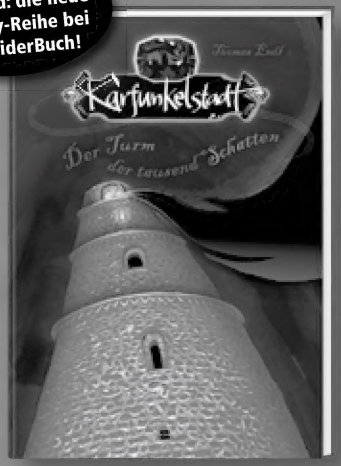
Wenn du deiner Urgroßmutter gegenüberstehst –
und sie ist nicht älter als du …

Wenn du deine Stadt nicht verlässt –
aber sie ist plötzlich ganz anders …

… dann nimm dich in Acht – denn dann bist du in der …

… Karfunkelstadt!

Spannend & fesselnd: die neue Fantasy-Reihe bei SchneiderBuch!



Thomas Endl
Karfunkelstadt
Band 1: Der Turm der tausend Schatten
€ 8,95 [D]
ISBN 978-3-505-12539-3

Thomas Endl
Karfunkelstadt
Band 2: Die Kathedrale der Ratten
€ 8,95 [D]
ISBN 978-3-505-12540-9

Ab 10

www.schneiderbuch.de

EGMONT Verlagsgesellschaften

Schneider Buch

© 2009 TGC – The Games Company Worldwide GmbH · Am Borsigturm 12 · 13507 Berlin. Developed by Silver Style Entertainment. Uses Granny Animation. © 1999-2009 by RAD Game Tools, Inc. Published by TGC – The Games Company Worldwide GmbH. Distributed by ATARI. ATARI and the ATARI logo are trademarks owned by ATARI Interactive, Inc.